Умение ориентироваться в пространстве – важное качество, необходимое будущему школьнику в процессе учения. Умение ориентироваться в пространстве помогает школьнику быстрее освоить технику письма. Легче дается также освоение азов геометрии, технического творчества, рисования, черчения.

У детей с нарушением речи наблюдаются трудности формирования пространственных представлений . Особенное внимание следует уделить формированию понятий “левая сторона”, “правая сторона” применительно к собственному телу ребенка. Также у детей с нарушениями речи отмечаются трудности их языкового оформления.

1***. Ориентировка “на себе”; освоение “схемы собственного тела”***

***Игра «Части тела»***

Цель. Упражнять детей в умении ориентироваться на собственном теле, при словесном обозначении активно использовать соответствующие пространственные термины.

Один из игроков дотрагивается до какой-либо части тела своего соседа, например, до левой руки. Тот говорит: «Это моя левая рука». Начавший игру соглашается или опровергает ответ соседа. Игра продолжается по кругу.

***Игра «Определи по следу»***

На песке (снегу) в разных направлениях отпечатаны (нарисованы, обведены) отпечатки рук и ног. Нужно определить, от какой руки, ноги (левой или правой) этот отпечаток.



***Игра «Лицом друг к другу»***

Цель. Упражнять детей в умении ориентироваться на собственном теле, и стоящего напротив товарища, при словесном обозначении активно использовать соответствующие пространственные термины.

Стоя попарно лицом друг к другу, определить сначала у себя, затем у товарища, левый глаз, правое ухо, левое колено и т.д.

***Игра “Обезьянки”.*** Игра проводится без учета зеркального отражения частей тела. Детям надо, повторяя все действия за педагогом, показать и назвать части лица, головы.

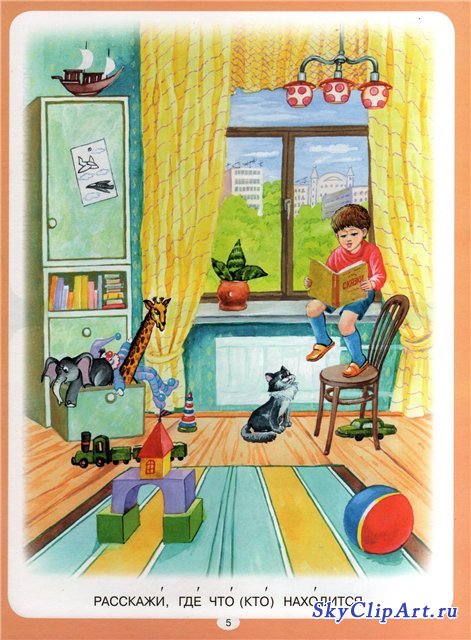
***Игра “Путаница”.***

Цель. Упражнять детей в умении ориентироваться на собственном теле, при словесном обозначении активно использовать соответствующие пространственные термины.

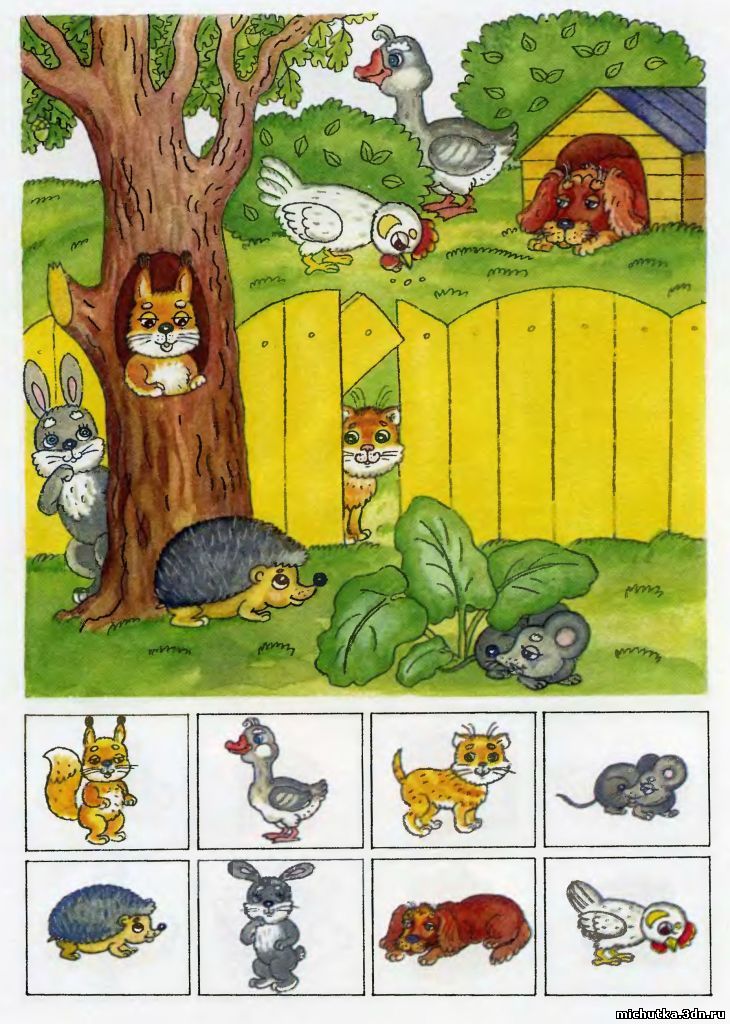
Детям предлагают правой рукой закрыть левый глаз; левой рукой показать правое ухо и правую ногу; дотянуться левой рукой до правого носка, а правой рукой - до левой пятки и т.д.

***2. Ориентирование в окружающем пространстве***

1***) Игры на формировании ориентировки в окружающем пространстве с точкой отсчета “от себя”:***

***Игра «Вверху - внизу»***

Взрослый называет разные предметы, которые находятся внизу и вверху, чередуя их. Ребёнок должен при названии предмета показывать пальцем руки вверх, если предмет вверху, вниз, если предмет внизу. Например: пол, потолок, люстра…



***Игры «Прятки»***

Цель. Учить понимать, словесно обозначать местоположение объекта, употреблять предлоги: за, из-за, около, от, перед, в, из и т.д.

***Игра “Скажи наоборот”.*** Эту игру можно проводить как со всеми детьми, так и с 1-2. Воспитатель называет пространственные ориентиры, а ребёнок, получивший знак (мяч, стрелка, фишка и т.п.), называет ориентир, противоположный по значению. Например: лево – право, верх – низ, и т.д.

***Игра “Магазин”.***

Цель. Учить понимать, словесно обозначать местоположение объекта (вверху, внизу, справа, слева…) Ребенок получает “покупку”, точно назвав местоположение предмета.

***2) Игры на формирование ориентировки в окружающем пространстве с точкой отсчета “от другого” и “от объекта”***

***Игра “Что изменилось?”*** Цель: знакомство с тем, что пространственные отношения между предметами могут заменяться: предмет, который был наверху (слева), сможет оказаться внизу (справа), и наоборот.

***Игра “Где я сяду”.*** Цель – формирование умения занимать определенное пространственное положение по заданному условию (от себя, от предмета).



***Игра “Заводная кукла”.***

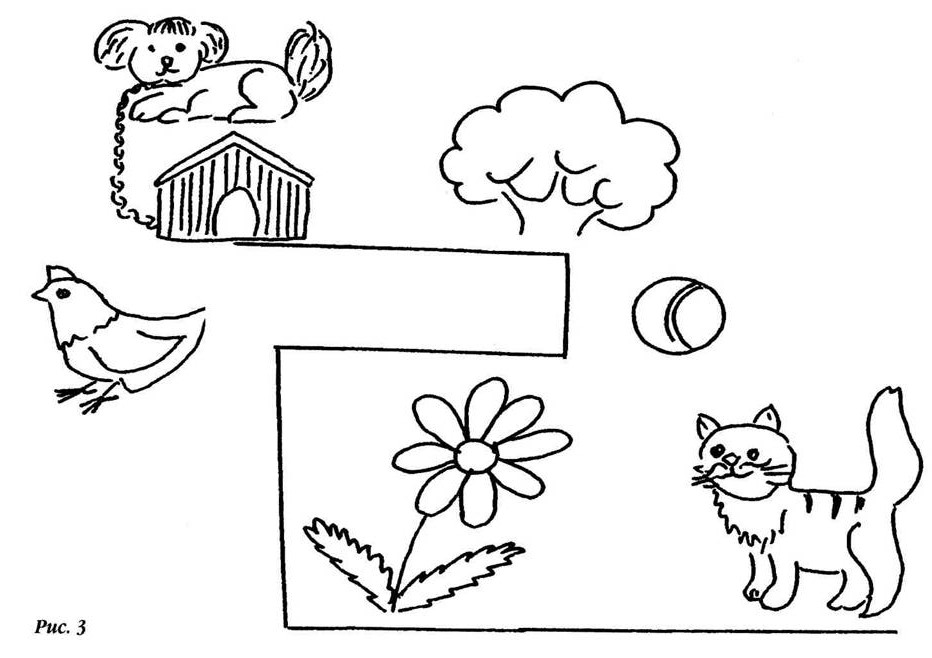
Педагог предлагает детям представить, что они игрушки на пульте управления, которые умеют точно выполнять команды своего инструктора. Воспитатель подает команды: “Игрушки, сделайте два шага вперед, поворот налево. Руки за спину, один шаг назад. Руку правую вверх, три шага вперед и т.д.”

***3) Игры на формирование умений ориентироваться на плоскости (ориентировка на листе бумаги, т.е. в двухмерном пространстве)***

***Игра “Назови соседей”.*** Для этого используется лист бумаги, на котором хаотично расположены изображения различных предметов.

Вариант 1 Найти изображение какого-то предмета и определить: - что изображено справа от него, - что нарисовано под ним, - что находится вверху справа от заданного предмета, и т.п.

Вариант 2 Назвать или показать предмет(ы), который(е) находятся: - в правом верхнем углу, - вдоль нижней стороны листа, - в центре листа, и т.п.

***Игра “Лабиринт”.***У ребенка лист, где нарисован лабиринт и стрелочкой указано начало пути. Предлагается помочь найти дорогу к кубику, для этого необходимо выполнить инструкции, а затем проверить правильность их выполнения. Вначале лист с лабиринтом надо расположить так, чтобы вход в него был слева (справа, вверху, внизу), затем идти по нему (вести линию) до поворота, поворачивать в нужную сторону по инструкции. Например, вход в лабиринт внизу, идём вверх, влево,

вверх, вправо, вниз

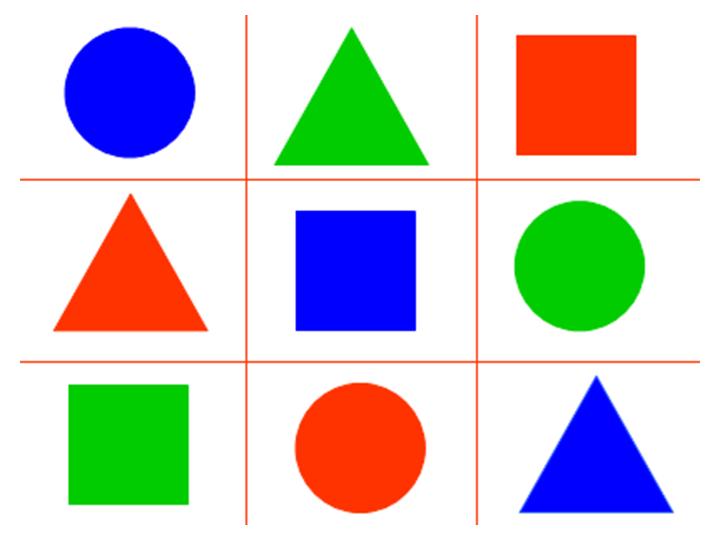
***Игра «Где спрятан клад?»***

Цель. Развивать пространственно ориентировочные реакции.

Оборудование. Можно использовать всевозможные «преграды»: стулья, пуфики, кубики и т.д. Карта с планом пути. Сюрприз.

На участке, в комнате взрослый расставляет препятствия: «реки», «горы», «овраги» и т.д. Инструкция: - Вот перед нами карта, на ней крестиком обозначен клад и есть описание, как его найти. На нашем пути будут встречаться всевозможные препятствия, которые нужно будет преодолевать. И если точно следовать схеме и правильно выполнять задания, обязательно найдём клад. Какой – узнаем, когда его найдём».

Примерное описание «карты»: встаньте в указанное на карте место – старт. Сделайте три шага вперёд и сверните вправо, обойдите «гору» с левой стороны. Повернитесь направо и «переплывите» реку. Идите вперед четыре шага. Затем повернитесь налево и сделайте один шаг. Вперёд сделайте два шага … и т.п. Игра заканчивается после того, как найден ребенком клад-сюрприз.



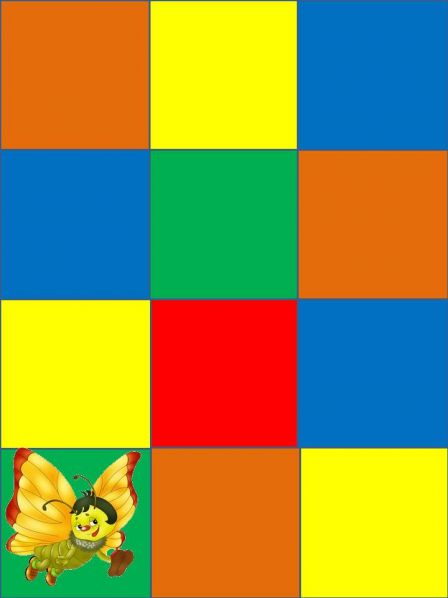
***“Геометрический диктант”.*** Перед детьми лежит лист бумаги и набор геометрических фигур. Воспитатель даёт инструкции, а дети должны выполнять в быстром темпе. Например, красный квадрат положить в левый верхний угол, жёлтый круг – в центр листа, и т.д. после выполнения задания дети могут проверить правильность выполнения.



***Игра “Я еду на машине”.*** Пер ед каждым ребёнком лист бумаги (А4) и маленькая машинка. Дети, слушая инструкции воспитателя, передвигают машинку в нужном направлении. Например, из центра листа машинка поехала в правый нижний угол, затем вдоль правой стороны в правый верхний угол, затем в левый нижний угол, к середине правой стороны и т.д.



***Игра “Укрась ёлку”.*** Цель – найти местоположение игрушки по инструкции педагога.



## *Игра "Куда прилетела бабочка"*

Цель – найти местоположение бабочки по инструкции педагога

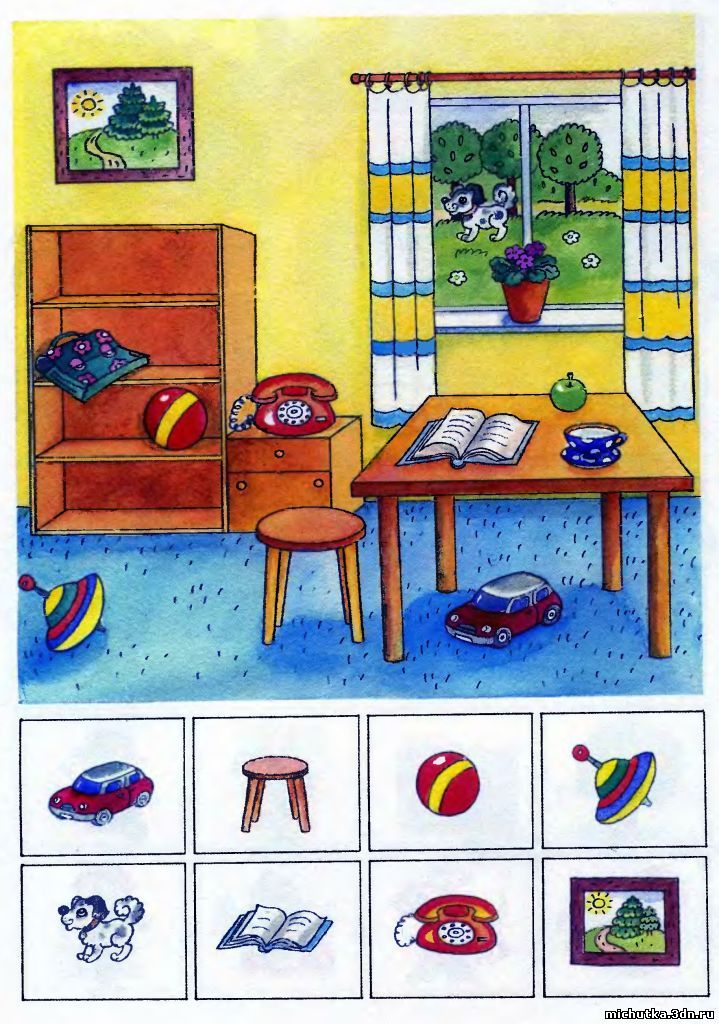
## У детей цветные полянки и плоскостная бабочка. Педагог даёт инструкцию: бабочка полетела на 2 клетки вверх, на одну клетку вниз и т. д. В конце проверяем на каком цветке она остановилась.

***4) Игры на восприятие пространственных отношений между предметами***

******

***Игра “Что где стоит?”*** Цель – установление пространственных отношений между предметами. (“Справа от матрешки стоит пирамидка, а слева сидит мишка, сзади матрешки стоит неваляшка”).

***Игра “Давай меняться”.***Цель – формирование умения определять свое местоположение по заданным ориентирам. Инструкция для ребенка : «Саша, встань так, чтобы справа от тебя была стена, а перед тобой была Полина.» Если Саша отыскал место верно, то ребёнок, стоящий на этом месте, встаёт на Сашино место.

***Игра “Да-нет”.*** Цель – формирование умения определять пространственное положение предмета. Например: “Я загадала предмет, а вы с помощью вопросов должны определить его местонахождение”. Дети задают вопросы: “Этот предмет находится справа? Справа у окна? Справа у розы? На подставке? В шкафу? На верхней полке?” и т



***Игра “Новоселье”.*** Каждый из детей по очереди должен “заселить” дом по заданной инструкции. Например, внизу квартиры получили: мышка, козлёнок и обезьянка, причём козлёнок – слева, а обезьянка – между мышкой и козлёнком, и т.д.



***Игра “Волшебное дерево”.*** Цель – формирование умения отражать пространственные отношения между предметами в речи. Дети называют местоположение яблок, гусениц, облака по отношению к дереву.

*Проведение игр и упражнений поможет детям успешно осваивать окружающее пространство в процессе передвижения.*

***Игры и упражнения на дифференцировку основных пространственных направлений в процессе активного передвижения в пространстве.***

***Игра “Найди игрушки”***.

Цель: Учить детей ориентироваться и идти в заданных направлениях, обозначая это в речи соответствующими пространственными терминами.

Ход игры. Взрослый говорит ребенку: “Сегодня ты поучишься находить игрушки, которые я спрячу в разных местах комнаты, Рассмотри внимательно игрушки. (Взрослый помогает ребенку обследовать игрушки с помощью зрения и осязания). “Закрой глаза, я спрячу игрушки” (взрослый прячет игрушки). “Открой глаза. Чтобы найти игрушки, надо внимательно слушать, куда, в каком направлении идти. Иди, куда я скажу: Иди вперед до шкафа. Поверни направо. Иди до стола. ... и т. д.” Когда ребенок находит игрушку взрослый просит его рассказать, в каком направлении он шел, в какую сторону поворачивал, где нашел игрушку (например, в шкафу, под стулом и т. д.). Игра заканчивается, когда ребенок находит все игрушки. Примечание. Игра проводится неоднократно с изменением положения ребенка в пространстве (с различными поворотами: на 90° и 180°, с увеличением числа игрушек, с увеличением направлений пространства, в которых ребенок действует).

***Игра “Куда пойдешь, что найдешь”.***

Цель: Упражнять детей в действенном различении и обозначении словами основных пространственных направлений вперед-назад, направо и налево. Упражнять детей в использовании различных пространственных терминов для обозначения местоположения предмета в пространстве (в, над, на, за, под и пр.)

В отсутствии ребенка взрослый прячет игрушки в разных местах комнаты. Например: справа от предполагаемого местоположения по ходу игры – мишку; слева за шкафом – матрешку; впереди под ковром – корзиночку с грибами; сзади за картиной – флажок.

Варианты расположения игрушек, так же как и сами игрушки, могут быть различные. Перед началом игры сообщается ребенку, что он будет отыскивать спрятанные в комнате игрушки. Взрослый говорит ему:

Направо пойдешь – Мишку найдешь  
Вперед пойдешь – грибок найдешь,  
Куда же ты хочешь пойти?

Ребенок выбирает какое-либо направление, называет его. затем, предлагает определить названное направление и идти искать спрятанную там игрушку. Когда игрушка найдена, ребенок громко говорит, где он ее нашел. (“Я пошел направо и нашел флажок за картиной”) и т.п.

***Игра "Жмурки с колокольчиком"***

Цель: учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов.

Оборудование: темная повязка для глаз, колокольчик.

Среди детей выбирается водящий. Водящему ребенку надевают темную повязку. У остальных детей есть колокольчик, который они могут передавать друг другу. Ребенок с колокольчиком  в процессе передвижения звонит им. Водящий идет на звук, пытаясь задеть того, у кого колокольчик.

Эта игра развивает у детей точность воспроизведения направления движения к источнику звука или направлению к ранее воспринятому предмету ориентиру, путь до которого предварительно был пройден ребенком с открытыми глазами (пробный ход).

.***Игра “Найди магнит”.*** Перед детьми на магнитной доске разнообразные магниты. Каждый из них загадывает, – какой магнит он будет искать с закрытыми (завязанными) глазами. Дети по очереди выходят к доске, чтобы найти “свой” магнит, при этом остальные дети дают подсказки, где искать. Например, выше, выше, ещё выше, левее, чуть-чуть вниз.

***Игра "Автогонки"***

Цель: учить детей при помощи слуха определять направления движущихся предметов, обозначать в речи эти направления соответствующими пространственными терминами.

 Ребенку предлагается рассмотреть 2 машинки. Ребенок рассматривая их отмечает цвет, размер, звук издаваемый в процессе движения. Затем игроку закрывают глаза и предлагают при помощи сохранного анализатора (слуха) определить и сказать в каком направлении от тебя сейчас поехала машинка, какого она цвета и размера.